Handleiding

VAD

CENTRA VOOR ALCOHOL EN ANDERE DRUGPROBLEMEN LIMBURG vzw

V.U. Paul Van Deun
VAD, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel - januari 2016
D/2016/6030/4
De DrugLijn is een initiatief van VAD - VAD wordt gefinancierd door de Vlaamse Overheid. De DrugLijn financieel steunen kan op rekeningnummer 433-1078042-09. Vanaf € 40 ontvang je een fiscaal attest.
afbeeldingen www.shutterstock.com

VAD

Vlaanderen
is zorg

Deze handleiding beschrijft hoe je aan de slag gaat met 'You bet!', het educatief pakket over gokken. Het pakket bestaat uit twee methodieken: het spel 'You bet!' en de dvd 'Bluf'. Het pakket is zo opgebouwd dat je best start met het spel.
Dit richt zich in de eerste plaats op het verwerven van kennis, en het verlaagt de drempel om het thema 'gokken' te bespreken. De bespreking van de dvd Bluf focust meer op attitudes. Het verwacht een meer actieve en diepgaandere vorm van participatie van de deelnemers.

Inhoud doos

Deze doos bevat:
- 1 bundel Inleiding
- 1 bundel Handleiding
- 1 rode & 1 blauwe dobbelsteen
- 4 dobbelstenen met pokersymbolen
- speelgeld: 86 coupures € 1, 44 coupures €5 en 20 coupures € 10
- 1 dvd Bluf

1. Spel 'You bet!'

Inleiding

'You bet!' is een spelmethodiek waarbij verschillende teams tegen elkaar spelen. De teams beantwoorden kennis- en waar/nietwaar-vragen over de gokwetgeving, de risico's van deelname aan kansspelen, de werking van kansspelen en waar hulp zoeken bij gokproblemen. Tijdens het spel wordt onmiddellijk feedback gegeven op de antwoorden.

Naast de bovenvermelde vragen, bevat het spel ook 'doe-opdrachten' waarbij de teams speelgeld kunnen inzetten op (gesimuleerde) gokspelen. Na afloop van het spel worden de resultaten van de gokspelen besproken. De jongeren ervaren proefondervindelijk hoe minimaal de kans op winst is bij gokspelen.

Achtergrondinformatie

Naast deze handleiding is er een tweede document dat je best grondig doorneemt voor je met het spel aan de slag gaat. Dit document, *'Achtergrondinformatie0216'*[1], kan je downloaden op de eerste pagina van het digitaal spelbord (www.vad.be/youbet). Je vindt er extra informatie bij de kennisvragen die jongeren tijdens het spel moeten beantwoorden. Je vindt er ook nog een aantal af te drukken formulieren die nodig zijn in het spel.

[1] De cijfers verwijzen naar de laatste update van het document (0216 staat voor februari 2016). De vragen en antwoorden over wetgeving kunnen namelijk veranderen bij een wetswijziging. In dat geval moet je de nieuwe versie van de pdf downloaden.

Doelstellingen

De jongeren…
- kennen de gokwetgeving.
- weten dat deelnemen aan kansspelen risico's inhoudt.
- zien in dat de factor 'toeval' een belangrijke rol speelt bij gokspelen.
- weten waar je hulp kan zoeken bij gokproblemen.

Benodigdheden

Het spel wordt gespeeld op een digitaal spelbord. Benodigdheden zijn:
- Een *computer* met *internetverbinding*.
- Een *beamer* om het spelbord te projecteren.
- Er zijn een aantal geluidjes ingebouwd dus *luidsprekers* zijn leuk (maar geen must).
- Zes *dobbelstenen* en het *speelgeld* uit de speldoos.
- Je voorziet best ook iets dat kan dienen als *dobbelsteenbakje* om de dobbelstenen in te werpen.
- Je drukt het document Achtergrondinformatie af. Je kan dit downloaden op de eerste pagina van het digitaal spelbord (www.vad.be/youbet).
- Op de voorlaatste bladzijde van dat document Achtergrondinformatie staan twee lotto-formulieren. Kopieer dit blad 10 maal en knip de lotto- formulieren uit. Zo bekom je 20 lotto-formulieren. Eén lotto-formulier bestaat uit twee roosters van telkens 16 cijfers. Op de laatste bladzijde van het document Achtergrondinformatie staan 45 willekeurige lotto-uitslagen. Knip deze uit op de lijnen van het rooster. Steek de 45 papiertjes met uitslagen in een omslag waarop je 'lotto-uitslagen' schrijft.

Aantal deelnemers en teams

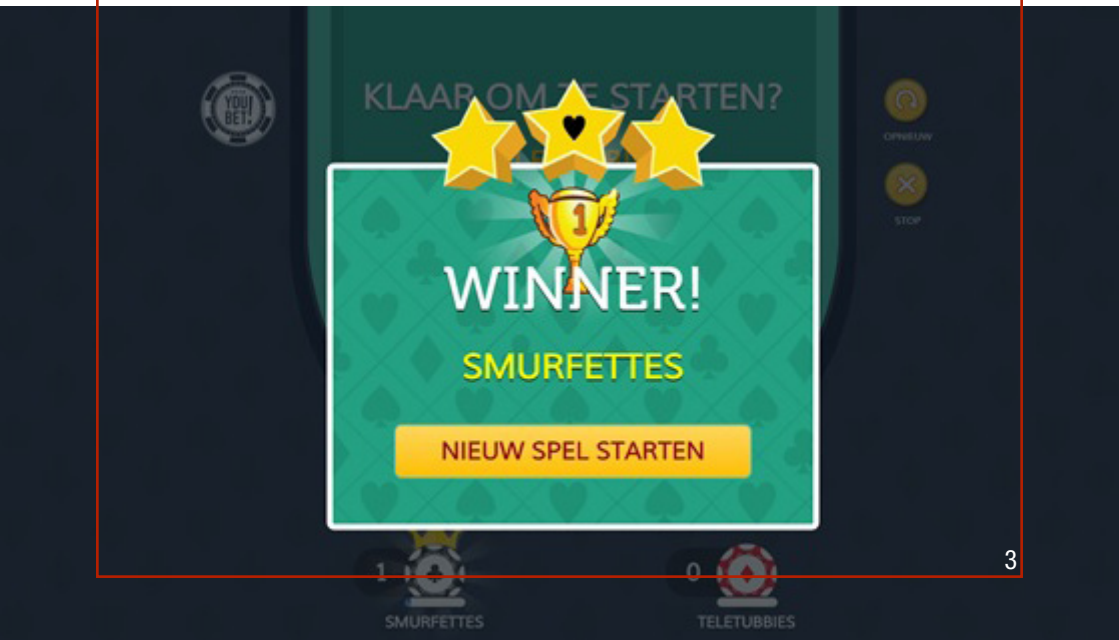
Het spel kan gespeeld worden met minimaal 4 en maximaal 20 deelnemers. De deelnemers worden opgedeeld in minimaal 2 en maximaal 4 teams. De teams zijn bij voorkeur even groot of verschillen niet veel in omvang. Richtlijnen voor het bepalen van het aantal teams zijn de volgende: 4-5 deelnemers > 2 teams; 6-14 deelnemers > 3 teams en 15-20 deelnemers > 4 teams.

Spelduur

De spelduur is afhankelijk van welke vragen de teams voorgeschoteld krijgen, hoe snel en hoe goed de vragen beantwoord worden en van het aantal teams. Een schatting van de spelduur in functie van het aantal teams is de volgende:

- twee teams: 40'-55'
- drie teams: 50'-65'
- vier teams: 60'-75'

In principe heb je twee opeenvolgende lesuren van 50' nodig om het spel te spelen. Je kan het spel na één lesuur onderbreken en na de pauze verder spelen, maar dat is niet ideaal. In het spel spelen teams in een competitief opzet tegen elkaar en een pauze breekt de spanning. Indien het spel heel traag vordert en de beschikbare tijd voorbij is dan kan de begeleider het spel stopzetten door op een knop te duwen. Het team of de teams met de hoogste score worden dan als winnaar(s) uitgeroepen. Je speelt het spel best uit, omdat er anders (te) weinig doe-opdrachten aan bod komen. Als de teams weinig doe-opdrachten krijgen wordt de nabespreking moeilijker.



Spelconcept

Gebruik onderstaande tekst om het spel bij de start toe te lichten:

- Verschillende teams spelen tegen elkaar.
- Elk team krijgt om de beurt één vraag.
- Er zijn 3 soorten vragen:
    - Waar of niet waar (gele kaart) - dit is een KENNISVRAAG.
    - Weten is winnen (groene kaart) - dit is een KENNISVRAAG.
    - Waag je gok! (blauwe kaart) - dit is een GOKSPEL.
- Welke vraag een team krijgt wordt per toeval bepaald door de roulette.
- Als een team een kennisvraag juist beantwoordt, krijgt dat team één punt.
- Nadat een team een vraag (juist of fout) heeft beantwoord, is het de beurt aan het volgende team.
- Op het scherm verschijnt een kroontje boven de punten van het team dat aan de leiding staat.
- Het team dat als eerste 10 punten behaalt, wint het spel.
- Als het team een blauwe kaart trekt, moeten ze het aangeduide gokspel spelen. Het gokspel wordt niet op het digitaal spelbord gespeeld maar met attributen uit de speldoos. Bij een gokspel zet een team (speel)geld in. Er kan enkel geld, maar geen punten mee verdiend worden. De gokspelen hebben dus geen invloed op wie het spel wint of verliest.
- Indien er niet voldoende tijd is om het spel uit te spelen wint het team met het meeste aantal punten.
- Na afloop van het spel tellen de teams hoeveel geld ze verdiend/verloren hebben.

Gokspelen

Gebruik onderstaande tekst om de gokspelen toe te lichten. Er zijn 3 soorten gokspelen. Doe tijdens de toelichting voor de jongeren zelf elk van de drie gokspelen éénmaal voor. Zo wordt het concreter.

Spelregels voor de inzet van geld:

- Het team dat een gokspel speelt, MOET geld inzetten.
- De begeleider speelt de BANK.
- Het team dat geld inzet, geeft dit aan de bank VOOR het gokspel wordt gespeeld.
- Elk team krijgt € 80 STARTKAPITAAL, de bank heeft € 140 in kas.
- Een team mag kiezen hoeveel het inzet per gokspel, maar met een MAXIMUM van € 40.
- Een team zonder geld kan aan de bank vragen om geld TE LENEN.

Doe mee aan sportweddenschappen

- Neem de rode en blauwe dobbelsteen.
- De rode dobbelsteen stelt ploeg 1 voor, de blauwe dobbelsteen ploeg 2.
- Beide ploegen spelen twee wedstrijden tegen elkaar.
- Het team maakt de voorspelling voor twee wedstrijden:
    - Wint, verliest of speelt ploeg 1 gelijk in de eerste wedstrijd?
    - Wint, verliest of speelt ploeg 1 gelijk in de tweede wedstrijd?
- De begeleider noteert de beide voorspellingen:
    - Cijfer 1 als ploeg 1 wint (rode dobbelsteen heeft hoogste aantal ogen).
    - Cijfer 0 bij gelijkspel (rode en blauwe dobbelstenen met gelijk aantal ogen).
    - Cijfer 2 als ploeg 2 wint (blauwe dobbelsteen heeft hoogste aantal ogen).
- Het team gooit tweemaal achter elkaar met de twee dobbelstenen.
- Het team wint tweemaal de inzet als de uitslag van beide wedstrijden juist voorspeld is.
- Als slechts 1 of geen enkele wedstrijd juist voorspeld is krijgt het team niets en verliezen ze dus hun inzet.

Bijvoorbeeld: Een team zet € 30 in en voorspelt dat ploeg 1 de eerste wedstrijd wint en ploeg 2 de tweede wedstrijd wint. De begeleider noteert dit op een blad als voorspelling:

1
2

Het team gooit een eerste keer met de dobbelstenen waarbij de rode dobbelsteen 5 ogen heeft en de blauwe 2 ogen. Het team gooit nogmaals waarbij beide dobbelstenen 3 ogen hebben. De begeleider noteert dit op een blad als uitslag:

1
0

De voorspelling van de tweede wedstrijd was fout. De bank houdt dus de € 30 en het volgende team mag aan de roulette draaien.

Speel met de lotto

- Neem de lotto-formulieren en de omslag met lotto-uitslagen.
- Het team omcirkelt in elk van de twee roosters 3 getallen.
- Een tip die je als begeleider kan meegeven, is om in de twee roosters verschillende getallen te omcirkelen. Zo verhoog je de winstkansen.
- De begeleider neemt een willekeurig papiertje uit de omslag met lotto-uitslagen. Hierop staan de drie winnende cijfers.
- De begeleider checkt hoeveel van de drie winnende cijfers terug te vinden zijn op het lotto-formulier. In tegenstelling tot het echte lotto-spel check je het aantal winnende cijfers over beide roosters. De winnende cijfers hoeven niet allemaal in hetzelfde rooster te staan.
- Als het team twee van de drie getallen heeft omcirkeld, wint het tweemaal de inzet.
- Als het team de drie getallen heeft omcirkelt, wint het driemaal de inzet.
- Als 1 of geen enkel van de drie getallen omcirkeld is, krijgt het team niets en verliezen ze dus hun inzet.

Bijvoorbeeld: een team zet € 20 in en duidt volgende nummers aan op het lotto-formulier: 2, 5 en 8 in het bovenste rooster en 1, 4 en 12 in het onderste roosters. De lotto-uitslag is 2, 5 en 12. Het team krijgt € 60 (driemaal de inzet) terug.

Speel op slotmachines

- Neem de 4 dobbelstenen met pokersymbolen.
- De bedoeling is om, in twee worpen, minimaal 3 dobbelstenen met hetzelfde symbool te gooien.
- Na de eerste worp mag het team kiezen hoeveel dobbelstenen het opnieuw gebruikt voor de tweede worp.
- Als het team na twee worpen minimum drie dobbelstenen met hetzelfde symbool heeft dan krijgen ze tweemaal hun inzet terug.
- Als het team na de tweede worp slechts twee dobbelstenen (of geen enkele dobbelsteen) met hetzelfde symbool heeft krijgt het team niets en verliezen ze dus hun inzet.

Spelvoorbereiding

- Test het digitaal spelbord (www.vad.be/youbet) zelf grondig uit voor je ermee aan de slag gaat met de jongeren. Ga alle stappen van het spelverloop daarbij af. (Zie 'Spelverloop' hieronder).

- Zet alles klaar in het lokaal voor je start met het spel:
  - Beslis hoeveel teams spelen. Zet tafels en stoelen in groepjes.
  - Zet het digitaal spelbord klaar. Klik op de eerste pagina op 'start'. Duid op de tweede pagina het aantal teams aan. Maak bij 'wie speelt er'[2] een keuze. Laat het spelbord staan op de derde pagina waar je de namen van de teams invult. Check of het geluidsvolume voldoende hard staat.
  - Leg het speelgeld klaar. Jij bent de bank en hebt € 140 (20 coupures € 1, 12 coupures € 5 en 6 coupures € 10). Maak per team een stapel van € 80 (15 coupures € 1, 7 coupures € 5 en 3 coupures € 10).
  - Leg de lotto-formulieren en uitslagen klaar, de zes dobbelstenen en het dobbelsteen bakje en papier en balpen om de uitslagen van de sportwedstrijden te noteren.

- Leid het spel in voor de jongeren:
  - Verdeel de jongeren in teams. Vraag elk team om een naam en vul deze in op het spelbord. (Geef ook aan dat het team dat het snelst zijn groepsnaam doorgeeft als eerste mag beginnen.)
  - Geef elk team € 80 startkapitaal.
  - Overloop met de jongeren het spelconcept, de regels voor het inzetten van geld en de gokspelen (roze blokken hierboven).
  - Elk team kan een vertegenwoordiger kiezen die, wanneer het team aan zet is, naar voor komt en de roulette doet draaien. Dit is een leuke vorm van participatie, maar geen must. Als je merkt dat de teams hiervoor minder gemotiveerd zijn of dat dit te veel tijd kost, kan je als begeleider zelf de roulette laten draaien voor elk van de teams.

Spelverloop

- De naam van het team dat aan zet is verschijnt op de roulettetafel.
- Om een vraag te krijgen laat je de roulette draaien. Plaats de muis boven de roulettetafel en klik op de spatiebalk of linkermuisknop.
- De vragen verschijnen automatisch. Bij de kennisvragen zie je de antwoordmogelijkheden.
  Als een kennisvraag verschijnt heeft een team 40" om hierop te antwoorden.

[2] Wanneer je het spel zelf uittest als begeleider, kies dan 'DEMO'. Als je het spel speelt met jongeren, kies dan de juiste setting. Op die manier heeft VAD zicht op de settings waarin deze methodiek gebruikt wordt.

Daarna volgt er een belsignaal. Dit belsignaal is een reminder dat ze moeten antwoorden.

- Nadat het antwoord is aangeklikt verschijnt op het spelbord of het antwoord juist of fout is. Is een antwoord fout dan krijg je een korte uitleg op het scherm.
- Je vindt meer informatie over de vragen in het document 'Achtergrondinformatie0216'. De informatie is alfabetisch geordend volgens de eerste letter van de vraag. Je hebt dit document dus best bij de hand. Je kan de tijd die een team nodig heeft om het juiste antwoord te zoeken, benutten om snel bijkomende informatie te bekijken. Dit kan helpen bij het beantwoorden van vragen van jongeren. Je kan zelf ook proactief nadat een team geantwoord heeft wat extra informatie verschaffen.
- Bij de gokspelen moet het team geld inzetten en het aangeduide gokspel spelen. Hier zie je dus geen antwoordmogelijkheden. Klik op 'volgende vraag' nadat een team het gokspel gespeeld heeft.
- Als een team een gokspel speelt, ga je als begeleider zelf naar de tafel van het team. Neem de benodigdheden mee: dobbelstenen of lotto-attributen. Het gokspel wordt aan de tafel gespeeld, zodat alle teamleden dit kunnen volgen.
- Als je niet voldoende tijd hebt om het spel uit te spelen, klik dan rechtsboven op 'Stop' en bevestig met 'Ja'. Het team met de meeste punten wordt dan als winnaar uitgeroepen.
- Wil je om één of andere reden het spel afbreken en opnieuw beginnen, klik dan op 'Opnieuw' en bevestig met 'Ja'.
- Het eerste team dat 10 punten haalt, wint het spel.
- Na afloop van het spel vraag je aan alle teams om te tellen hoeveel euro ze nog hebben. Tel ook hoeveel euro de bank in kas heeft. Dit bespreek je verder op het bord. Geef wel duidelijk aan dat de echte winnaar van het spel het team is dat de meeste punten behaalt op het digitaal spelbord.

Nabespreking gokspelen

Teken op het bord de volgende overzichtstabel. De zwarte cijfers liggen vast. De rode cijfers zijn in de tabel een fictief voorbeeld. Vul (in plaats van de rode cijfers) het bedrag in dat de teams en bank na afloop van het spel nog hebben. Je kan hier een aantal principes[3] bespreken die in alle gokspelen ingebouwd zijn.

	BANK	TEAM 1	TEAM 2	TEAM 3
START SALDO	140	80	80	80
EIND SALDO	185	40	85	30

Het eindsaldo verschilt tussen de teams (soms maakt een team winst, vaak verliezen teams; soms verliezen teams weinig, soms is er veel verlies). Als je lang genoeg speelt is het resultaat altijd hetzelfde:

- de bank wint altijd (denk maar aan casino's). Kansspeluitbaters willen dat hun spelen winst opleveren.

- De bank wint meer dan het bedrag dat het beste team wint.

- Enkele teams winnen, de meeste of alle teams verliezen (de boodschap: als je lang genoeg speelt verliezen de teams uiteindelijk allemaal).

- Vraag aan de jongeren welk gokspel volgens hen het meeste kans geeft op winst?

De kans om te winnen verschilt per type gokspel. In dit spel is dit: lotto: 1/6, slotmachines: 1/3 en sportweddenschappen: 1/8.

- Wat altijd zo is: je hebt meer kans om te verliezen dan om te winnen.
- Bij de echte gokspelen heb je nog veel minder kans om te winnen!

- Welk gokspelletje is het spannendst? Vaak wordt slotmachines als antwoord gegeven. Dit omwille van de actieve participatie. Je werpt zelf met dobbelstenen en kan nadien nog eens werpen. Je krijgt een tweede kans om te winnen. Ook gokspelen waarvan je denkt dat je de uitslag kan beïnvloeden (bijvoorbeeld door voorzichtig of net hard met dobbelstenen te gooien) zijn vaak aantrekkelijker voor de gokker.

[3] De resultaten van de gokspelen worden door het toeval bepaald en ook door hoe vaak de gokspelen gespeeld worden. Uitzonderlijk kan het gebeuren dat een aantal principes niet opgaan: een team wint meer dan de bank, meerdere teams winnen veel. Je kan altijd aangeven dat dit een toevallige gebeurtenis is. Als de teams voldoende vaak de gokspelen achter elkaar spelen gelden de principes altijd.

2. DVD ‘Bluf’

Inleiding

De dvd ‘Bluf’ is een publicatie van de Kansspelcommissie met als doelstelling het thema ‘gokken’ bespreekbaar te maken bij 14-18-jarigen en hen alert te maken voor de risico’s van het overmatig gokken.
De dvd dateert van 2009, maar heeft nog niks van zijn actualiteitswaarde verloren[4].
De dvd kan ook bekeken worden op de website www.blufonline.be (of Youtube)
De film duurt in totaal ongeveer 37 minuten en is verdeeld in vijf afleveringen , die apart maar ook na mekaar kunnen bekeken worden.

Voorbereiding

Het is aan te raden om de film vooraf te bekijken. Je kan daarna beslissen welke voorgestelde werkvormen bij de nabespreking voor je jongeren het meest geschikt zijn. Sommige heftige passages aan het einde van de film kunnen bepaalde emoties oproepen.
Voorzie ongeveer twee (les)uren voor het bekijken en de bespreking van de film.
Voorstel verloop van bespreking:
-Eerste aflevering + bespreking
-Tweede en derde aflevering + bespreking
-Vierde en vijfde aflevering + bespreking

Doelstellingen

De jongeren…
- denken na over de voor- en nadelen van gokken.
- weten dat deelnemen aan kansspelen risico’s inhoudt: geldverlies, verlies van vriendenkring/relatie, crimineel gedrag.
- vormen een eigen mening over reclame voor kansspelen.
- kunnen hun standpunt over gokken met argumenten onderbouwen.
- kunnen zich inleven in de situatie van de personages in de film.

[4] In de film wordt door de vrienden alcohol gedronken op café. Het is onduidelijk welke leeftijd de vrienden hebben, we veronderstellen 16 jaar. (De film is gemaakt voor de wetswijzigingen dat aan de jongeren -16 geen bier mag geschonken worden)

Aflevering 1: Four of a kind – het begin (6'25")

Inhoud

In de eerste aflevering worden de 5 hoofdpersonages voorgesteld.

- Vincent en Alex zijn twee broers. Alex is de oudste , de 'stoerdere', die het meest uitdaagt. De jongere broer Vincent is meer introvert. Hij vertelt hoe het gokken begonnen is.
- Sasha. Zij heeft geen goede relatie met haar moeder. Zij ziet bij haar moeder verschillende mannen de revue passeren. Haar moeder speelt op de bingo. Sasha neemt de zorg voor haar jongere zusje Suzy op zich. Vincent en Alex zijn allebei verliefd op haar.
- Yoko. Yoko heeft pas haar moeder verloren in een verkeersongeval. In haar vrije tijd speelt ze op de drum.
- Thomas. Thomas is de zoon van een diplomaat. Zijn vader werd in Laos betrapt in zijn kantoor terwijl hij overspel pleegde. Daarom wordt hij overgeplaatst en keert hij met zijn gezin terug naar België. Thomas speelt gitaar en is het lief van Yoko.
  Om verveling tegen te gaan, spelen de vijf vrienden tijdens de lespauzes met kaarten. Zij spelen voor snoepjes, koekjes, muntjes….

Meer informatie over de verschillende personages in de film vind je op de website www.blufonline.be

Kansspelen die in deze aflevering voorkomen: kaartspel (op de speelplaats, in de kelder van de school), strippoker (in de klas)

Groepsbespreking:

- De namen van de vijf vrienden worden op het bord geschreven.

- Welk van de vijf vrienden spreekt jou het meest aan?
- Elke jongere geeft met 1 woord (uit onderstaand lijstje) aan wat volgens hem/haar het best past bij elk van de vrienden (ze denken hierover eerst individueel na):

Goedgelovig
Sympathiek
Zielig
Belachelijk
Vriendelijk
Tof
Geestig
Treurig
Betrouwbaar
Volgzaam
Spontaan
Eerlijk
Mooi
Brutaal
Vrolijk

Daarna vraagt de begeleider naar de gekozen bijvoeglijke naamwoorden of adjectieven en schrijft die op het bord of flap naast de namen.

Noot: namen van de vrienden en de gekozen woorden blijven op het bord of flap staan.

- Waarom spelen de 5 vrienden kaartspelen? Is dit herkenbaar?

Deel 2

De twee afleveringen worden onmiddellijk na elkaar bekeken. Daarna volgt de bespreking.

Aflevering 2- Bono - De inzet (8'21")

Inhoud:
Wanneer er een schoolreis op het programma staat en Sasha daarvoor aan geld moet geraken, beginnen ze met het spelen voor geld.
Wanneer er voldoende geld is om de wintersportvakantie te betalen, kunnen de vijf vrienden stoppen met spelen. Maar ze hebben de smaak van het spelen – en het winnen – te pakken. Wanneer ze betrapt worden op het spelen in de school huren ze een zaaltje in het café tegenover de school. Daar moeten ze 'tafelrecht' betalen aan de café-uitbater. Spelers moeten € 15 per kwartier betalen.

De café-uitbater (Bono) is een louche figuur die geen geweld schuwt. Hij wil geld lenen aan de jongeren maar dan tegen woekerprijzen. Als je de lening niet kan terugbetalen schrikt hij er niet voor terug om geweld te gebruiken en worden jongeren gedwongen om bijvoorbeeld drugs te dealen.
De vrienden willen hun spelersgroep uitbreiden, zodat ze geen geld aan elkaar verliezen.

Kansspelen die in deze aflevering voorkomen: bingotoestellen (moeder van Sasha), poker (de vijf vrienden), belspelletje (Suzy), poker op internet.

Aflevering 3: The rise - De winst (5' 53")

Inhoud:
Het gelukt lacht de vijf vrienden toe: ze blijven winnen.
Vincent en Sasha zijn verliefd en verkeren in een roes. Yoko en Thomas versieren een optreden in de Ancienne Belgique.
De ouders van Thomas verhuizen naar Singapore. Thomas weigert om mee te gaan.
Vincent wint met het dobbelspel tegen gemakkelijke tegenstanders. Alex steelt geld uit de lade van de krantenwinkel van zijn moeder.

Kansspelen die in deze aflevering voorkomen: de pitjesbak (Thomas en de moeder van Sasha), poker op internet, loterijen (briefjes aangeboden aan Sasha en Lotto in de krantenwinkel)

Bespreking:

Verwerking individueel en in groep

- Eerst wordt kort over de inhoud gesproken: wat hebben we in deze scènes gezien? Zijn er vragen over zaken die je gezien hebt en die niet duidelijk zijn?
- De jongeren vullen individueel de zinnen aan. Nadien worden in de groep de antwoorden besproken (of, als er weinig tijd is, een deel van de antwoorden). Verschillen, gelijkenissen, argumenten komen aan bod.

- Eén ding dat ik heb onthouden uit deze twee afleveringen is

  …….....

  …….....

- Als mijn beste vriend mij zou vragen om mee te gaan pokeren voor geld (of geld in te zetten op een weddenschap), dan zou ik zeggen …….

  …….....

  …….....

- Ik vind ……..het meest

  sympathiek omdat hij/zij……...…

  …….....

- Mijn raad aan Sasha om aan geld te geraken voor de sneeuwklas is ……..

  .....……

  .....……

- Na het bekijken van deze scènes heb ik nog volgende vraag over kansspelen:

  .....

  .....……

Voorspellen: Hoe gaat het verder?

Groepswerk (of in duo):
De jongeren krijgen de opdracht te voorspellen wat er verder gaat gebeuren en waarom ze dit denken. Wat zal er gebeuren met de verschillende personages in de film? Hoe zal het verhaal zich verder ontwikkelen?
Daarna worden de verschillende 'voorspellingen' kort voorgesteld aan de volledige groep. Bij tijdsgebrek kan de begeleider één of twee voorspellingen laten voorstellen.

Deel 3

De twee afleveringen worden onmiddellijk na elkaar bekeken. Daarna volgt de bespreking.

Aflevering 4: The Fall – de jacht (7'03)

Inhoud
In deze aflevering is te zien hoe Alex verliest met het gokken op voetbalwedstrijden. Hij wijt het verlies aan de aanwezigheid van de gokmaffia (gokchinezen).
Alex speelt tegen een bende Albanezen en past de strategie van Martingale (bij verlies inzet verdubbelen) toe.
Thomas steelt een paspoort en geld uit een verhuisdoos van zijn vader. Hij vervalst het paspoort zodat het lijkt dat hij 21 is. Op die manier kan hij spelen in een speelautomatenhal.
Yoko koopt met haar gewonnen speelgeld een gitaar voor Thomas voor het optreden in de AB.
De vrienden spijbelen om te kunnen gokken.

Kansspelen die in deze aflevering voorkomen: sportweddenschappen (in de krantenwinkel, Yoko), de passe anglaise, een soort dobbelspel (Alex en Vincent), bingo (Thomas en de moeder van Sasha), automatische kansspelen (Thomas)

Aflevering 5: Royal flush – de wanhoop (10'15")

Inhoud

Thomas is met een vals paspoort binnengeraakt in een speelautomatenhal. Hij gaat zo erg op in het spel dat hij agressief wordt ten opzichte van een kansspeltoestel en hardhandig de deur wordt gewezen. Yoko probeert hem te bereiken om hem te helpen, maar dat lukt niet.

Alex verliest zwaar van de Albanezen en kan het geleende geld (€ 3.660) van Bono niet terugbetalen. Hij wordt door Bono bedreigd.
Alex roept de hulp in van zijn broer Vincent die ook geen geld heeft om terug te betalen.
Vincent stelt Bono voor om 'gebruik te maken' van zijn vriendin Sasha. Sasha wordt met een smoesje door Vincent uitgenodigd naar het café.
Het einde van de film laat zien dat er niks anders dan verliezers zijn bij de gokkende vrienden:
- Sasha wordt aangerand door Bono
- Yoko en Thomas verliezen hun optreden in de AB
- Alex wordt beschuldigd van moordpoging op zijn broer Vincent
- Vincent is Sasha voorgoed kwijt

Kansspelen die in deze aflevering voorkomen: elektronische roulette en automatische spelen (Thomas), belspelletje (Suzy) en de passe anglaise, een soort dobbelspel (Alex)

Bespreking

- Eerst wordt kort over de inhoud gesproken: wat hebben we in deze scènes gezien?
  Zijn er dingen die niet duidelijk zijn?
- Welke van je 'voorspellingen' zijn uitgekomen?
- Bij de namen van de vijf vrienden die uit de eerste bespreking (met de bijvoeglijke naamwoorden) op het bord staan formuleert elke leerling individueel nu opnieuw een bijvoeglijk naamwoord of adjectief. Ze kunnen kiezen uit de eerste lijst, maar ook uit de volgende:

Stoer
Onnozel
Moedig
Spontaan
Dom
Misdadig
Treurig
Gemeen
Slim
Onbetrouwbaar
Vals
Gekwetst

Vragen aan de groep:
- Zijn er andere bijvoeglijke naamwoorden of adjectieven geformuleerd dan bij de eerste bespreking? Welke? Waarom?
- Sasha contacteert haar leerkracht Frans voor hulp. Wat zou je zelf doen als je hulp wilt voor, bijvoorbeeld gokken, …? Of welk advies zou je aan Sasha geven?

• Stellingenspel

De jongeren geven aan of ze akkoord, gedeeltelijk akkoord of niet akkoord zijn.
Elke jongere krijgt 3 gekleurde kaartjes, bijvoorbeeld groen kaartje (akkoord), oranje (gedeeltelijk akkoord), rood (niet akkoord).
Of als de groepsgrootte dit toelaat wordt het lokaal ingedeeld in 3 zones die elk staan voor een mening (akkoord, gedeeltelijk akkoord, niet akkoord). Al naargelang hun mening over elke stelling, gaan de jongeren in desbetreffende zone staan.
Vraag bij elke stelling een paar jongeren naar de reden voor hun keuze.

Stellingen:
1. Spelen voor geld is niet zo erg zolang je het maar onder controle hebt
2. Als je verliest met kansspelen moet je onmiddellijk stoppen
3. Gokken is een amusante bezigheid
4. Door te veel te gokken verlies je niet alleen geld maar ook je vrienden
5. Reclame voor kansspelen zou helemaal moeten verboden worden
6. In de reclame voor kansspelen zou ook moeten vermeld worden dat je geld kan verliezen
7. Als je veel van sport kent, heb je meer kans om te winnen bij sportweddenschappen
8. Verantwoordelijk gokken, is gokken met een vooraf bepaalde strategie

Afronding: doe-het-zelfquiz

Verdeel de grote groep in groepjes van vier of vijf. Ieder groepje bedenkt vijf vragen en antwoorden over de film en kansspelen (hier kan ook de kennisinhoud van het educatief spel aan bod komen).
Daarna krijgt elk groepje de vragen én antwoorden van een ander groepje. Ze lezen ze na en als de antwoorden fout of onvolledig zijn, wordt dit met de andere groep of in de grote groep besproken.

Met dank aan de Kansspelcommissie (FOD Justitie) voor het gratis ter beschikking stellen van de DVD.